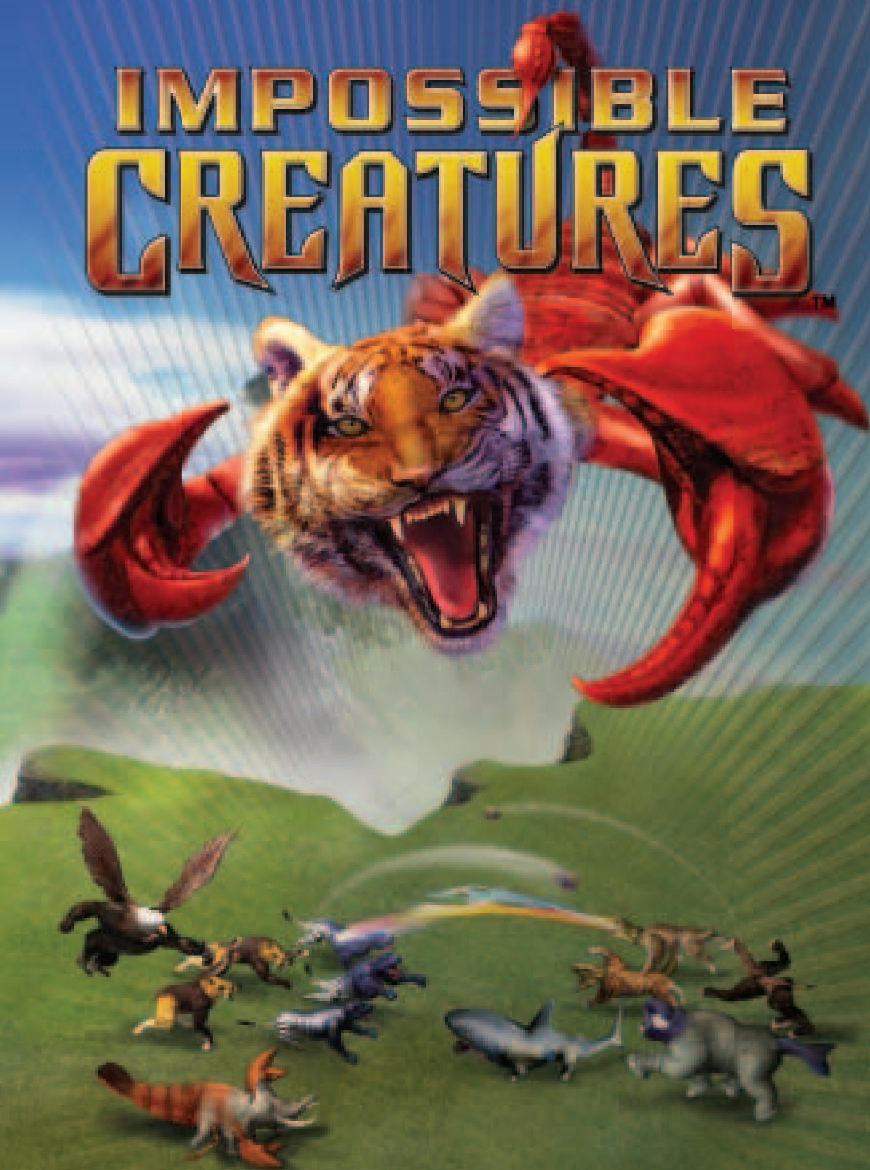
IMPOSSIBLE CREATURES™



AVISO DE SEGURANÇA

Sobre a epilepsia fotossensível

Em um número muito reduzido de pessoas, poderão ocorrer crises epilépticas quando expostas a certos estímulos visuais, dentre os quais luzes ou padrões intermitentes que poderão aparecer nos jogos de vídeo. Mesmo pessoas sem qualquer histórico de crises ou condições epilépticas poderão ter esses acessos sem que tenham sido diagnosticados, podendo sofrer de crises deste tipo de epilepsia fotossensível (conhecida como "epilepsia da televisão") enquanto vêem jogos de vídeo.

As crises poderão ter vários sintomas, dentre os quais sensação de vertigens, problemas de visão, espasmos dos olhos ou faciais, convulsões ou tremores nos braços ou pernas, desorientação, sensação de perturbação ou perda temporária da noção do presente. As crises podem também provocar a perda da consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos causados por quedas ou por choques com objetos.

Pare de jogar imediatamente e consulte um médico se sentir algum destes sintomas. Os pais devem observar os seus filhos atentamente e falar com eles para verificar a eventual ocorrência de algum destes sintomas; este tipo de epilepsia ocorre mais freqüentemente nas crianças e nos jovens.

O risco de crises de epilepsia fotossensível pode ser reduzido com as seguintes precauções:

- Jogue em um cômodo bem iluminado.
- Não jogue quando estiver sonolento ou cansado.

Se houver um histórico de epilepsia ou crises epilépticas na sua família, você deverá consultar um médico antes de jogar.

As informações contidas neste documento, incluindo referências a URLs and e outros Web sites da Internet, estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. Excepto quando indicado em contrário, as empresas, os nomes de pessoas e os dados mencionados nos exemplos são fictícios. Não se pretende indicar, nem deve deduzir-se nenhuma relação com empresas, organizações, produtos, pessoas ou acontecimentos reais. É da responsabilidade do utilizador o cumprimento das leis de direitos de autor aplicáveis. Nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida num sistema de obtenção de dados, nem transmitida sob qualquer forma ou por qualquer meio (electrónico, mecânico, por fotocópia, gravação, etc.), para qualquer fim, sem a permissão expressa, por escrito, da Microsoft Corporation, não limitando os direitos inerentes aos direitos de autor.

A Microsoft pode possuir patentes, requisições de patentes, marcas comerciais, direitos de autor ou outros direitos de propriedade intelectual que abranjam matérias abordadas no documento. Com excepção dos casos expressamente indicados em qualquer contrato de licença da Microsoft, fornecido por escrito, a disponibilização do presente documento não proporciona ao utilizador quaisquer licenças sobre essas patentes, marcas comerciais, direitos de autor ou outra propriedade intelectual.

© 2002 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, Windows, Windows NT, o e logo de Microsoft Game Studios, são marcas comerciais registradas ou marcas comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou outros países/regiões.

© 2002 Relic Entertainment Inc. Todos os direitos reservados.

Desarrolhado por Relic para Microsoft Corporation.

Impossible Creatures, o logotipo Impossible Creatures, Relic e o logotipo Relic são marcas comerciais de Relic Entertainment Inc.



Usa Bink Video, © 1997-2002 de RAD Game Tools, Inc.



Utiliza Miles Sound System, Copyright 1991-2002 by RAD Game Tools, Inc.

Os nomes de empresas e produtos existentes aqui mencionados podem ser marcas comerciais dos seus respectivos proprietários.



Índice

Bem-vindo ao Impossible Creatures 4

Iniciando 5

Como obter ajuda 5

Menu Principal 6

Elenco de Personagens 7

O Jogo 9

Seqüências de Tecnologia 10

Criando Criaturas 13

Jogos Multiplayer 25

Créditos 28

Suporte Técnico 29

Comandos Básicos .... Contracapa



Bem-vindo ao Impossible Creatures

Bem-vindo ao *Impossible Creatures*™, um jogo de estratégia, combate e descoberta em tempo real, onde a imaginação e a experiência são seus maiores aliados em uma luta contra o mal.

O ano é 1937 e você é Rex Chance, um destemido viajante mundial, repórter de guerra e aventureiro de grande renome. Você tem passado sua vida explorando a natureza da África, os glaciares da Antártica e as selvas ardentes da Amazônia. Você tem visto todas as feras do mundo... ou pelo menos isso pensava.

Você acaba de receber uma mensagem do seu pai, desaparecido há muito tempo, o geneticista Dr. Eric Chanikov que foi inexplicavelmente expulso da comunidade científica há muitos anos atrás. Você não recebeu notícias dele desde então... e subitamente, ele apareceu, implorando para vê-lo. Você voa até a Ilha Variatas no Pacífico Sul, onde seu pai continua com sua pesquisa para o magnata industrial Upton Julius. Mas o que começou como um inocente reencontro rapidamente se torna em algo desagradável quando você entra em contato com a tecnologia Sigma.

O que é a tecnologia Sigma? Imagine possuir uma tecnologia capaz de combinar dois animais em uma única criatura. Elefantes voadores, formigas gigantes, tubarões anfíbios... qualquer coisa que você possa imaginar. As possibilidades são estontenantes! Que benefícios ela poderia trazer? Que males ela poderia desencadear?

Iniciando

Como instalar Impossible Creatures

Introduza o CD-ROM *Impossible Creatures* na sua unidade de CD-ROM. Na tela de Instalação, clique em Express Install (Instalação rápida) para uma instalação predeterminada, ou se desejar instalar o jogo em outra localidade que não seja a predeterminada, clique Install (Instalação) e siga as instruções da tela.

Se a instalação não começar automaticamente, ou se desejar outras informações pertinentes, consulte o arquivo Readme no CD-ROM *Impossible Creatures.*

Como jogar Impossible Creatures

Clique duas vezes no ícone **Impossible Creatures** na sua área de trabalho.

Se nenhum ícone tiver sido criado, clique em **Inicio(Start)**, aponte o cursor em Programas/Microsoft Games/Impossible Creatures, e depois clique em **Impossible Creatures.**



Como obter ajuda

TEXTO SENSÍVEL

Impossible Creatures utiliza vários menus de contexto. Quando você passa o cursor sobre qualquer recurso, objeto, unidade, botão de comando, etc., o texto de ajuda é exibido.

TUTORIAL(TUTORIA)

Aprenda a jogar *Impossible Creatures.* No Menu Principal, clique em **Tutorial (Tutoria).** Você também pode ter acesso á tutoria quando iniciar um novo jogo para um jogador.

COMANDOS

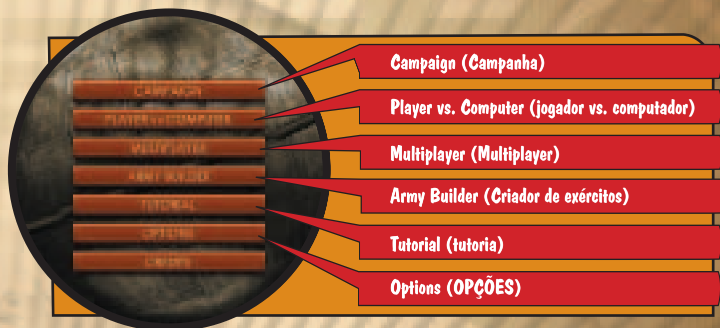
Consulte "Comandos" na contracapa para ver uma lista dos comandos básicos do teclado. Para visualizar uma lista completa de comandos, consulte o documento "IC Commands.rtf" no arquivo **Extras** localizado no diretório onde você instalou *Impossible Creatures.*

AJUDA NA WEB

Para aprender mais sobre *Impossible Creatures*, visite **www.microsoft.com/games/impossiblecreatures** ou **www.impossiblecreatures.com**



Menu principal



CAMPAIGN (CAMPANHA)

Esta opção exibe uma série de cenários relacionados que narram a história de Rex Chance. Eles são jogados seqüencialmente, utilizando condições predeterminadas de vitória.

PLAYER VS. COMPUTER (JOGADOR VS. COMPUTADOR)

Esta opção oferece batalhas individuais nas quais você escolhe o seu exército, os exércitos dos seus oponentes, o tipo de jogo e o mapa onde a ação ocorre.

MULTIPLAYER (MULTIPLAYER)

Una-se a outros jogadores para um combate em tempo real. Consulte a seção "Multiplayer", na página 26 para obter mais informações.

ARMY BUILDER (CRIADOR DE EXÉRCITOS)

Escolha as criaturas para o seu exército. Selecione a partir de uma lista de criaturas prontas ou crie sozinho os seus próprios seres híbridos. Consulte a seção "Criando Criaturas" na página 12 para obter mais informações.

TUTORIAL (TUTORIA)

Aprenda os fundamentos para jogar *Impossible Creatures*.

OPTIONS (OPÇÕES)

Edite o perfil do jogador ou as configurações de audio e gráficos.



Elenco de personagens



Rex Chance é um aventureiro mundial, repórter de guerra e explorador de renome. Suas habilidades inatas como explorador e contador de histórias trouxeram-lhe muito sucesso. Milhares de leitores seguem os seus relatos de aventuras na sua coluna jornalística semanal. Mas Rex tem um segredo. Ele lembra muito pouco de sua infância, e trocaria todas as suas aventuras pela única coisa que deseja, encontrar seu pai, o Dr. Eric Chanikov, que desapareceu quando Rex era um bebê. Rex está convencido de que somente encontrando seu pai saberá quem é e de onde veio.



Lucy Willing é uma jovem e brilhante cientista, co-inventora da Tecnologia Sigma. Durante anos ela trabalhou junto com o Dr. Chanikov, ajudando-o a aperfeiçoar essa ciência complexa. Ela criou Sigma pensando apenas no bem da humanidade. Ela desconhece a verdadeira natureza de Upton Julius e suas perversas intenções.



Upton Julius é um magnata industrial que financiou o desenvolvimento da Tecnologia Sigma e planeja utilizá-la para preservar sua vida opulenta. A ameaça de guerra na Europa estimulou sua paranóia e planeja lançar sua própria iniciativa para impedir quaisquer invasões, não permitindo que nada – nem ninguém –se interponha em seu caminho.





Velika LaPette é uma astuta aviadora com uma mente tática muito aguda. Ela adora voar e gosta de lutar sujo com venenos e pragas. Uma mulher astuta, talvez tenha sido o verdadeiro "poder atrás do trono."



Whitey Hooten é um ex-caçador de baleias que só se sente como em casa nas temperaturas abaixo de zero do Ártico. Ele é um homem grande e forte que vê o compromisso como uma debilidade. Ele gosta de castigar e repreender seus ajudantes. Ele não é muito inteligente, mas sua força bruta e seu temperamento irritável causam grande impressão nos outros.



Dr. Otis Ganglion é veterinário, mas não do tipo que ama os animais. Ele ganhou fama criando todo tipo de espécimes estranhos de animais, que vendia para espetáculos de aberrações na América. Um homem minúsculo, cuja baixa estatura é compensada por sua grande maldade. Ele é o típico cientista louco.



Sua Missão

Você é o único que pode encontrar e destruir os laboratórios do Upton Julius e seu bando ... mas antes precisa vencer seus exércitos. O laboratório é a chave da Tecnologia Sigma. Destrua o laboratório dos seus inimigos e estará tudo acabado para eles.



Para mais informação sobre os objetivos específicos de cada cenário do jogo, clique no ícone Objectives (Objetivos) durante o jogo.

Preparando-se para o conflito

Há muito a fazer antes de você ousar confrontar os exércitos de Upton.

EXPLORAR

Explore o mapa para localizar recursos e inimigos. As áreas do mapa são reveladas quando suas unidades passam através delas. Você também pode revelar o mapa utilizando o recurso radar pulse (radar de pulsação) do lab (laboratório).

ACUMULAR RECURSOS

Os recursos são utilizados quando você fizer pesquisas, construir estruturas ou criar criaturas. Os recursos incluem:

Coal (Carvão)	Acumule carvão das pilhas que encontrar espalhadas pelo território.
Electricity (Eletricidade)	Construa lightning rods (pára-raios) e electrical generators (geradores elétricos) para produzir a energia elétrica de que precisará.

REUNIR AMOSTRAS GENÉTICAS

(Jogos de Campaign (Campanha) somente) Amostras genéticas são recebidas como recompensas por ajudar os aldeãos, etc... ou enviando Rex para procurar e obtê-las dos animais selvagens que vagam pelo território.

PESQUISAR

Utilize o lab (laboratório), research clinic (clinica de pesquisa) e o genetic amplifier (amplificador genético) para pesquisar tecnologia avançada. Com nova tecnologia você pode criar novas estruturas, melhorar as existentes, melhorar as capacidades dos ajudantes, e criar criaturas com uma classificação do nível de pesquisa mais avançada. Quanto maior for a classificação, mais poderosa a criatura.



PROJETAR CRIATURAS

Utilize a Tecnologia Sigma para projetar amostras das criaturas do seu exército. A creature chamber (câmara de criaturas), water chamber (câmara aquática) e air chamber (câmara aérea) utilizam as amostras para criar as criaturas durante o jogo. Consulte a seção "Criando Criaturas" na página 12 para obter mais informação.

CRIAR CRIATURAS

Utilize a câmara de criaturas, câmaras aquática e aérea para criar criaturas. Você precisará de muitas delas para proteger o seu lab (laboratório) e combater as bestas inimigas.

CRIAR AJUDANTES

Utilize o lab (laboratório) para criar ajudantes. Você precisará deles para acumular recursos e construir estruturas.

CONSTRUIR ESTRUTURAS

Você começa automaticamente cada novo jogo com o laboratório, mas terá que construir estruturas adicionais. (Não todas as estruturas estão disponíveis em todos os jogos).
As estruturas incluem:

Recursos	Lightning Rods (Pára-raios), electrical generators (geradores elétricos) e workshops (oficinas) são utilizados para acumular e armazenar recursos.
Pesquisa	A research clinic (clínica de pesquisa) e o genetic amplifier (amplificador genético) atualizam a tecnologia e aprimoram as habilidades das unidades.
Defesas	Bramble fences (cercas de arbustos), soundbeam towers (torres de ondas sonoras) e anti-air towers (torres de defesa aérea) são eficazes para diminuir ataques.
Unidades	A creature chamber (câmara de criaturas), a air chamber (câmara aérea) e a water chamber (câmara aquática) são necessárias para criar todas as criaturas que você precisará.



Lab
(Laboratório)

Ajudante

SEQÜÊNCIAS DE TECNOLOGIA


Research Level 2
(Nível de pesquisa 2)

Suficiente carvão e/ou eletricidade deve ser acumulado antes que as estruturas possam ser construídas e/ou as investigações realizadas.


Creature Chamber
(Câmara de Criaturas)


Criaturas
do Nível 1

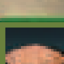

Estruturas
avançadas
(Pára-raios)


Research Clinic
(Clínica de pesquisa)


Bramble Fence
(Cerca de arbustos)


Anti-Air Tower
(Torre de defesa aérea)


Soundbeam Tower
(Torre de ondas sonoras)


Landing Pad
(Zona de aterrissagem)


Workshop (Oficina)


Lightning Rod
(Pára-raios)


Electrical Generator
(Gerador elétrico)
(deve ser construído
em um géiser)


Genetic Amplifier
(Amplificador genético)

Melhorias de criaturas


Water Chamber
(Câmara aquática)
(Nível 2 de pesquisa)

Criaturas nadadoras
e anfíbias



Research Level 3
(Nível de pesquisa 3)



Research Level 4
(Nível de pesquisa 4)



Research Level 5
(Nível de pesquisa 5)


Air Chamber
(Câmara aérea)
(Nível de pesquisa 3)

Criaturas Voadoras



Criaturas do Nível 2
(Nível de pesquisa 2)



Criaturas do Nível 3
(Nível de pesquisa 3)



Criaturas do Nível 4
(Nível de pesquisa 4)



Criaturas do Nível 5
(Nível de pesquisa 4)

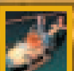
Melhorias de Ajudantes


Reforço Building Integrity
(Construindo Integridade)


Radar Pulse
(Radar de pulsação)
(ativado no laboratório)


Torre de ondas sonoras
Melhoria da Torre


Reforço da
Cerca de Arbustos
(Nível de pesquisa 4)


Gyrocopter
(Girocóptero)


Reforço do
Electrical Grid
(Cercado Elétrico)
(Nível de pesquisa 4)

Geo-turbine (Geo-turbina)
Melhorias

Recursos

Pesquisa

Unidades

Defesas

Criando Criaturas

A Tecnologia Sigma lhe outorga a habilidade de combinar amostras genéticas de dois animais em uma única amostra de criatura híbrida. A amostra é utilizada pela creature chamber (câmara de criaturas), water chamber (câmara aquática) ou air chamber (câmara aérea) durante o jogo para gerar híbridos.

Army Builder (Criador de Exércitos)

Utilize o Criador de Exércitos para montar seu próprio exército de criaturas híbridas. As amostras de até nove tipos de criaturas podem ser utilizadas em um exército individual. Escolha suas criaturas no Zoológico de criaturas híbridas ou utilize o Combiner (Combinador) para projetar as suas próprias.



Você pode ter acesso o Criador de Exércitos no Menu Principal ou pressionando o botão Army Management (Gerenciamento de Exércitos) durante o jogo de campaign (campanha). (Nos jogos Multiplayer e Player vs. Computer (Jogador vs Computador), não ha acesso ao Criador de Exércitos; o seu exército deve ser escolhido antes de você iniciar o jogo.)



A primeira vez que você utilizar o Criador de Exércitos terá a opção de utilizar as instruções de uso. Depois disso, clique o botão ponto de interrogação para fazer um curso de reciclagem.





O Army Builder (Criador de Exércitos) fornece um resumo das características dos animais alistados no exército atual. Esta tela permite comparar a relação custo-benefício de cada criatura, bem como os pros (prós) e cons (contras) para combate.



Clique no botão Analyze Army (Analisar Exército) para analisar a fortaleza e debilidade do seu exército.

ATTACKS (ATAQUES)

Fornece uma visão geral das capacidades de causar melee damage (danos em melê) e range damage (danos a distancia) das criaturas selecionadas. O dano em melê é a habilidade de causar danos nos combates frente a frente, tal como morder e arranhar. O dano a distancia é a capacidade de causar danos a partir de uma distancia, como lançar veneno ou arrojar de espinhos.

ABILITIES (HABILIDADES)

Fornece informação detalhada das capacidades de combate das criaturas selecionadas em seu exército. Consulte a seção "Habilidades das Criaturas" na página 17 para obter mais informação.

CUSTOS DOS RECURSOS

Mostra a quantidade de recursos (carvão e eletricidade) necessários para criar a criatura durante o jogo.

CLASSIFICAÇÃO DO RESEARCH LEVEL (NÍVEL DE PESQUISA)

A classificação do nível de pesquisa de uma criatura é calculada pelo computador nível de desenvolvimento de pesquisa é calculado pelo computador em base aos tipos de ataque, abilities (habilidades), health (saúde), defense (defesa), speed (velocidade), size (tamanho), e sight radius (raio de visão) de uma criatura. Quando os atributos e as habilidades de uma criatura aumentam, sua classificação do nível de pesquisa também aumenta, assim como a quantidade de recursos e tempo necessários para criar a criatura.



Combiner (Combinador)

O Combinador é o âmago da Tecnologia Sigma. Ele executa a recombinação de dois animais armazenados para criar a amostra de uma criatura híbrida. Utilize o Combinador para escolher as abilities (habilidades) que deseja incluir em seu híbrido. (*Observação:* O Combinador não pode misturar criaturas que já sejam híbridas.) Para ver algumas sugestões sobre a combinação de criaturas, consulte a seção "Habilidades das Criaturas", na página 17 para mais informação.

Você tem acesso ao Combinador fazendo clique no botão Combiner (Combinador) no Army Builder (Criador de Exércitos). As amostras das criaturas que você projetar serão armazenadas no zoológico de híbridos.



Similar ao Criador de Exércitos, a tela do Combinador lhe fornece um resumo das habilidades de ataque e da classificação do research level (nível de pesquisa) da criatura sendo combinada.

Clique no ícone Câmara para criar um ícone da sua criatura para representá-la no Criador de Exércitos. Gire a imagem da criatura fazendo clique no botão direito do mouse e arrastando o mouse.



Tela do Zoo (Zôo) e tela de Animal Selection (Seleção de Animais)

Há duas telas nas quais você pode selecionar animais: a Tela do Zôo (onde as amostras de criaturas híbridas são armazenadas) e a tela de Seleção de Animais (onde se guardam as amostras de animais armazenados). As duas telas funcionam da mesma forma. A única diferença é o tipo de animal armazenado em cada uma.

TELA DO ZÔO (CRIATURAS HÍBRIDAS)

A Tela do Zoológico é onde as amostras de criaturas híbridas são armazenadas. Escolha a partir dos híbridos que você criou ou a partir da lista de criaturas prontas fornecida no jogo.



Fazendo clique no ícone zoo (zôo) no Criador de Exércitos você terá acesso ao zoológico de híbridos.

TELA DE SELEÇÃO DE ANIMAIS (ANIMAIS GUARDADOS)

A tela de Seleção de Animais é onde as amostras de mais de 50 animais armazenados (não-híbridos) se guardam. Combine as amostras dos animais armazenados para criar seus híbridos.

Há literalmente milhares de combinações possíveis de animais.

Fazendo clique no botão Select Animal (Selecionar Animal) no Combinador você terá acesso a tela de seleção.



Telas do Zoológico

Similar às telas do Army Builder (Criador de Exércitos) e do Combiner (Combinador), a Tela do Zoo (Zôo) e a tela de Animal Selection (Seleção de Animais) lhe fornecem um resumo das habilidades de ataque e da classificação do nível de pesquisa dos animais, assim como especificações gerais como o cost (custo) em coal (carvão) e electricity (eletricidade), classificação do research level (nível de pesquisa), defense (defesa), speed (velocidade), sight radius (raio de visão), etc.



- Utilize o botão de filtro no alto da tela para classificar as criaturas por os tipos que você está procurando.



Procure o botão de Informação na Tela de Seleção de Animais. Clique nele para obter uma descrição detalhada do animal selecionado.



Creature abilities (Habilidades das Criaturas)

Esta seção resume as habilidades que uma criatura pode ter.

ARTILLERY ATTACK (ATAQUE DE ARTILHARIA)

A criatura lança um projetil que estala no chão, causando danos em tudo que rodeia o impacto.

BARRIER DESTROY (DESTRUIÇÃO DE BARREIRAS)

A criatura tem habilidade acrescentada para destruir prédios e cercas, e é imune aos arbustos.

CAMOUFLAGE (CAMUFLAGEM)

Invisível a maioria das criaturas. Torna-se visível por períodos curtos quando ataca ou utiliza habilidades especiais. (Tenha presente que a camuflagem pode ser detectada por anti-air towers (torres de defesa aérea), radar pulse (radar de pulsação), e sonar pulse (sonar de pulsação).)

CHARGE ATTACK (ATAQUE EM ASSALTO)

A criatura avançará em assalto para o combate frente a frente. Seu primeiro ataque causa danos extras.

DIGGING (CAVAR)

A criatura pode se enterrar, tornando-se indetectável para a maioria das unidades, obtendo assim maior proteção a maioria dos ataques.

ELECTRIC BURST (DESCARGA ELÉTRICA)

A criatura pode emitir uma descarga elétrica maciça que causa danos a todas as criaturas próximas (inclusive as aliadas).

FLIGHT (VÔO)

A criatura pode voar. Também é imune aos efeitos de redução de velocidade de uma stink cloud (nuvem de fedor) (mas não aos efeitos por danos).

FRENZY (FRENESI)

Quando ativado, a criatura causa mais danos em combate frente a frente e se move mais rápido. Mas também poderá sofrer mais danos dos ataques.



HERDING (REBANHO)

As habilidades defensivas aumentam quando estiver próxima a três ou mais criaturas do mesmo tipo.

HIGH ENDURANCE (ALTA RESISTÊNCIA)

A criatura recupera suas habilidades especiais mais rapidamente (como a stink cloud (nuvem de fedor), electric burst (descarga elétrica), sonar pulse (sonar de pulsação), etc.). Também anula as penalidades de movimento recebidas por causa de uma nuvem de fedor, poison (veneno), sonic attack (ataque de som) e das soundbeam towers (torres de ondas sonoras).

HORNS (CHIFRES)

Reduz o grau de defesa da criatura alvo no combate frente a frente.

IMMUNITY (IMUNIDADE)

A criatura é imune à nuvem de fedor, veneno, plague (praga), poison touch (toque venenoso), e venom spray (lançar veneno).

KEEN SENSE (SENTIDO AGUÇADO)

A criatura pode detectar unidades camufladas e subterrâneas.

LEAP ATTACK (ATAQUE POR SALTO)

A criatura salta no combate frente a frente causando dano extra por atacar primeiro.

PACK HUNTER (CAÇA EM GRUPO)

As habilidades de ataque aumentam quando próxima a três ou mais criaturas do mesmo tipo.

PLAGUE (PRAGA)

Pode transmitir pragas danosas quando ataca em combate frente a frente. A praga se propagará a outras criaturas inimigas próximas. (O Portador é imune).



POISON (VENENO)

Danifica e paralisa parcialmente criaturas inimigas, retardando temporariamente sua velocidade de movimento e reduzindo seus danos.

POISON TOUCH (TOQUE VENENOSO)

A criatura envenena qualquer inimigo que lhe tocar, causando danos e paralisando e retardando parcialmente o inimigo.

QUILL BURST (RAJADA DE ESPINHOS)

A rajada maciça de espinhos causa danos a todas as criaturas próximas (inclusive as aliadas) e reduz as capacidades defensivas dos inimigos.

RANGED ATTACK (ATAQUE A DISTANCIA)

A Criatura causa danos a distancia através do lançamento de projéteis, etc.

REGENERATION (REGENERAÇÃO)

A criatura pode curar a si mesma.

SONAR PULSE (SONAR DE PULSAÇÃO)

Revela qualquer área do mapa durante um curto período de tempo. Também revela criaturas camufladas e subterrâneas.

STINK CLOUD (NUVEM DE FEDOR)

Cria uma nuvem temporária de fedor que atordoa as unidades inimigas e as retarda.
As unidades aliadas que estiverem dentro da nuvem estão protegidas contra ataques a distancia e artilharia.

SWIMMING (NADAR)

A criatura pode nadar.



Anatomia das Criaturas

A maioria das habilidades de um animal estão associadas às seguintes sete áreas de sua anatomia. Alguns animais têm habilidades inatas que não estão associadas a uma área específica da anatomia. (Os ícones exibidos são apenas exemplos).



CABEÇA

Contribui para o ataque em combate frente a frente, como morder ou golpear. Também contribui para seu sight radius (raio de visão) e sentidos, como o sonar. Pode igualmente acrescentar ataque a distancia, como cuspir veneno.



TRONCO

Esta é a principal contribuição para a defesa de uma criatura e para algumas delas afeta sua ground speed (velocidade terrestre).



PATAS FRONTAIS

Contribuem para a velocidade terrestre, ataque em combate frente a frente e em alguns casos, ataque à distância de uma criatura.



PATAS TRASEIRAS

Contribuem para a velocidade terrestre, a habilidade de leap (saltar), e charge attack (ataque em assalto) de uma criatura.





CAUDA

Algumas caudas acrescentam a habilidade de nadar, enquanto outras caudas possuem habilidades de ataque específicas como por exemplo ferrões venenosos.



ASAS

Lhe da a criatura a habilidade de coar.



GARRAS

Ótimas para ataques em combates frente a frente. Em algumas criaturas, as garras dão a habilidade de destruir prédios e cercas, e immunity (imunidade) aos danos por bramble fences (cercas de arbustos).

INERENTE

As habilidades inatas incluem herding (andar em bandos), frenzy (frenesi), pack hunter (caça em grupo), regeneration (regeneração), e immunity (imunidade) a venenos. Essas habilidades não estão associadas a uma área específica da anatomia.



Tipos de criaturas a criar

A melhor maneira de aprender que híbridos funcionam melhor é experimentando. Entretanto, os seguintes tipos de criaturas lhe proporcionarão um exército bem equilibrado.

AMPHIBIOUS UNITS (UNIDADES DE ANFÍBIOS)

As Unidades de Anfíbios são mais versáteis e podem atacar por terra ou por mar, assim como se retirar à seguridade da água.

CLOSE COMBAT UNITS (UNIDADES DE COMBATE FRENTE A FRENTE)

As unidades de combate frente a frente são as que maiores danos causam de todas e podem dispor de vários tipos de habilidades especiais, como poison (veneno), horns (chifres) (para atacar barreiras), e ataque de plague (pragas). São ótimas contra unidades de artilharia.

RANGED COMBAT UNITS (UNIDADES DE COMBATE A DISTANCIA)

As unidades de combate a distancia são capazes de atacar a partir de uma certa distancia atirando projéteis. São ótimas contra unidades de combate frente a frente.

ARTILLERY UNITS (UNIDADES DE ARTILHARIA)

Unidades especiais como chimpanzés e peixes-arqueiro que atiram projéteis em uma área (não apenas um alvo individual). Essa é uma forma eficaz de matar grupos de unidades. Ótimas contra unidades de combate a distancia, mas fracas contra unidades de combate frente a frente.

AIR UNITS (UNIDADES AÉREAS)

As criaturas voadoras podem passar por terrenos de outro modo intransponíveis.

WATER UNITS (UNIDADES AQUÁTICAS)

As unidades aquáticas permitem atravessar oceanos, lagos e rios, e podem bombardear os inimigos a partir da beira da água em uma posição relativamente segura.



UNIDADES COM KEEN SENSE (SENTIDOS AGUÇADOS)

Os sentidos aguçados podem revelar criaturas camufladas e subterrâneas.

UNIDADES DE HIGH DEFENSE (ALTA DEFESA)

Criaturas de alta defesa como as tartarugas podem ignorar a maior parte dos danos e tornar-se grandes unidades de assalto.

UNIDADES RÁPIDAS

A velocidade é uma forma eficaz de aproximação ou de fugir de outras criaturas.

UNIDADES COM HORNS (CHIFRES)

Os chifres são utilizados para vencer as defesas dos inimigos. Unidades com chifres são especialmente efetivas contra criaturas de defesa.

UNIDADES COM PINCERS (GARRAS)

As unidades com garras causam duplo dano ao destruir prédios e são ótimas para destruir as defesas.

INERENTES

Utilize as unidades que têm habilidades inatas adequadas ao cenário. Por exemplo, se estão matando as suas criaturas em grande quantidade, a habilidade de regeneração as ajudará a se curar.



Criatura de amostra

Para ajudá-lo a entender como uma criatura é combinada e por quê, vejamos uma criatura de amostra e porque suas habilidades podem ser úteis.

O CENÁRIO

Nós queremos atacar um acampamento próximo delimitado por cercas de arbustos e protegido por criaturas lentas.

DO QUE PRECISAMOS?

A criatura deve ser veloz e ter a habilidade de destruir arbustos com imunidade aos espinhos.

COMO ENCONTRAMOS TAL CRIATURA?

Utilize a Tela Zoo (Zôo) para procurar uma criatura híbrida com as habilidades de que precisamos. Se não existir nenhuma, utilize a Tela Animal Selection (Seleção de Animais) para localizar dois animais armazenados que tenham as habilidades desejadas e depois utilize o Combinador para uni-los em um híbrido. Assim que tivermos encontrado ou criado um híbrido, utilize o Army Builder (Criador de Exércitos) para alistar essa amostra ao nosso exército.





O QUE ESCOLHEMOS?

Em nosso cenário, o escorpião e o leopardo forma combinados em uma criatura chamada "Cheetion". Nós escolhemos o scorpion (escorpião) basicamente devido a sua cauda e garras, para que o híbrido tivesse ferrão e garras. Nós escolhemos o cheetah (leopardo) devido ás suas patas frontais e traseiras, para que nossa criatura tivesse grande velocidade e habilidade de saltar.



Resultado: O "Cheetion"



QUAIS SAO OS SEUS PONTOS FORTES?

As garras proporcionam à nossa criatura a habilidade de destruir cercas, assim como immunity (imunidade) aos efeitos dos arbustos. O ferrão pode ser utilizado para debilitar unidades inimigas no combate frente a frente. A habilidade da criatura de correr em alta velocidade a auxilia a sair do caminho de um ataque rapidamente e, se for necessário, pode utilizar sua capacidade de saltar para atacar primeiro no combate frente a frente. O "Cheetion" seria ótimo para ataques relâmpago.

Observação: Para este exercício nós referimos apenas as habilidades de combate da criatura. Ao escolher dois animais para combinar, também é importante considerar a health (saúde), sight radius (raio de visão), cost (custo), research level (nível de pesquisa) e size (tamanho).

QUAIS SAO SEUS PONTOS FRACOS?

Nem o leopardo nem o escorpião são animais grandes, diminuindo sua habilidade de prolongar o ataque. Nenhum deles tem bom raio de visão ou é capaz de enxergar a longas distâncias. Por isso, o "Cheetion" não seria um bom patrulheiro. Ele estaria ameaçado por unidades com ataque a distancia, que poderiam rapidamente dominá-lo antes que pudesse reagir. Ele carece de força e resistência para realizar um ataque frontal.



Jogos multiplayer

Até seis jogadores podem participar em um combate individual ou unir-se a outros para formar equipes. Para se conectar a um jogo multiplayer, clique **Multiplayer (Multiplayer)** no Menu Principal.

Tipos de Conexão

LAN TCP/IP

Esta é uma configuração predeterminada para jogo em **LAN**. Os jogos são realizados em uma área de rede local (**LAN**). Você deve ter um adaptador **LAN** e estar conectado a uma **LAN**.

LAN IPX

Os jogos são realizados na área local de rede (**LAN**). Você deve ter um adaptador **LAN** e estar conectado a uma **LAN**. Não é uma configuração típica.

INTERNET TCP (INTERNET TCP)

Os jogos se realizam em Internet. Você deve estar conectado por meio de um provedor de serviço de Internet.

IC ONLINE

Os jogos são realizados em Internet com software convergente. *Impossible Creatures* se conecta automaticamente à Internet por meio do seu navegador de Internet.

OBTER SUAS ESTATÍSTICAS

Faca clique no botão **IC Stats** para ver suas estatísticas, as quais se guardam em linha.



Para se unir a um jogo ou hospedar um jogo

SE UNIR A UM JOGO EXISTENTE

Para se unir a um jogo existente em Internet, faca clique em **Join Game (Entrar em Jogo)** na tela de entrada do jogo.

HOSPEDAR UM JOGO

Para hospedar um jogo, clique em **Host a Game (Hospedar um Jogo)**. Quando hospeda um jogo, você controla todos os seus aspectos. Você escolhe o cenário, mapa, recursos disponíveis, capacidade das unidades, etc.

Tipos de Jogos

Existem três tipos de jogos Multiplayer nos quais você pode se unir ou pode hospedar:

DESTROY ENEMY LAB (DESTRUIR O LABORATÓRIO INIMIGO)

Localize e destrua o laboratório do seu inimigo antes que ele destrua o seu.

DESTROY ENEMY BASE (DESTRUIR A BASE INIMIGA)

Localize e destrua a base do seu inimigo, incluindo o laboratório e quaisquer estruturas que ele construiu.

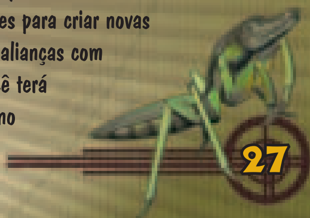
HUNT REX (CAÇAR REX)

Todos os jogadores têm seus próprios Rex Chance. A sua tarefa é caçar os Rex dos seus inimigos e matá-los.

Diplomacia



Durante o jogo em grupo, utilize a tela de Diplomacy (Diplomacia) para alterar sua posição diplomática em relação aos outros jogadores. Você também pode compartir recursos (coal (carvão) e electricity (eletricidade)) com outros jogadores. Alie-se com outros jogadores para criar novas equipes e vencer seus oponentes, ou quebre alianças com a sua equipe e vença a batalha sozinho. Você terá acesso à tela de Diplomacia fazendo clique no botão Diplomacy (Diplomacia) durante um jogo.



Créditos

Créditos de Relic

Diretor
- Alex Garden

Produtor
- John Johnson

Produtor Assistente
- Jennifer Hawke

Desenho
- Jay Wilson - Desenhador Principal
- Quinn Duffy
- Andrew Chambers
- Damon Gauthier

Programacao
- Shane Alfreds - Programador Principal
- Shelby Hubick
- Ian Thomson
- Drew Dunlop
- Francois Laberge
- Dominic Mathieu
- Johnathan Skinner
- Cedric Lee
- David Swinerd

Arte
- Andy Lang - Diretor de Arte
- Arthur Shimizu - Artista Principal
- Erin Olorenshaw
- Nick Carota
- Craig Calvert
- Angie Pytlewski
- Joe Schober
- Erich Salloch
- Ronel Mendoza

Audio
- Crispin Hands - Diretor de Audio
- Rob Plotnikoff, Greg Sabitz - Editor de Discurso

Musica
- Jeremy Soule - Título do Tema Musical
- Crispin Hands - Musica Original

História
- Duane Pye / Jay Wilson

Pessoal Administrativo
- Alex Garden - Diretor Executivo
- Ron Moravek - Diretor de Operação
- Curtis Terry - Diretor Financiero
- Carol Richards - Controlador
- Paula Fellbaum - Diretor de RH

Departamento Técnico
- Frank Roberts - Diretor Técnico
- John Burton
- Zech Prinz

Suporte Artístico Adicional
- Dave Cheong
- Allan Dilks
- Richard Marchand
- Dan Mayer
- Kelly O'Hara
- Mike Ottom
- Dan Tudge
- Arthur We

Suporte Adicional de Desenho
- Alan Miranda
- Josh Mosqueira

Suporte Adicional de Programação
- Yann Cleroux
- Jason Dorie
- Emory Georges
- Anton Kirczenow
- Kelvin McDowell
- Sean Payne
- Jim Rehn
- Darren Stone

Créditos de Microsoft

Gerente de Programa
- James McDaniel

Gerente de Produto
- Darren Trencher, Scott Lee

Gerente de Desenvolvimento de Negócios
- Jim Veevaert

Teste
- Jeff Goetz - Chefe de Teste
- David Eichorn
- Joe Mullenix
- Dennis Stone
- ○ Aron English
- ○ Mike Forgey
- ○ Joseph Getty
- ○ Justin Maloney
- ○ Randy Solberg

Testes do Jogo
- ○ Thomas Dwyer
- ○ Alan Michaud
- ○ Will Loera
- ○ Joel Sauerwein

Instruções do Usuário
- Caitlin Sullivan
- ○ Robert Sillence

Desenho do Manual
- Dana Ludwig
- Doug Startzel

Teste de Usuário
- Tom Lorusso
- Ray Kowalewski

Localização
- Clare Brodie
- Jenni Gant
- John Twomey
- Ji Young Kim
- Kyoung Ho Han
- Rita Thiede
- Bernard Morgan
- Ciaran Boylan
- David Foster
- Gary Smith
- Ian Walsh
- Steve Belton
- Tahlia Lin

Desenvolvimento de Lançamento
- ● (amarelo) Robbie Booth
- Sean Stroud

Teste de Compatibilidade de Hardware
- Paul Gradwohl - Chefe de Teste

Teste de Configuração
- ● (vermelho) Dan Hitchcock - Chefe de Teste
- Jeff Felker
- Kevin Connolly
- ● (vermelho) Eric Johnson
- ● (amarelo) Yaqub Bandey
- Scott Bell

Teste Multiplayer
- ● (vermelho) TJ Duez - Time Principal
- ● (vermelho) Shawn Johnson - Time Principal
- ● (vermelho) Jason Wohlfeil
- ● (vermelho) Bret Fenton
- Sxean Lee-David

Reconhecimento
- ○ Jason Mangold - Chefe
- Nathan Edson
- ○ Tim Williams
- ○ Chris Green
- ○ David Green
- ○ Brandon Baker
- ○ Joe Ezell
- ○ Jeremy Morgan
- Brad Lansford

Suporte de Produto
- Steve Kastner

Agradecimentos Especiais de Relic Patrick "Vegas" Connelly, Chris Hart, Myriam Joire, Todd Pearson.

Agradecimentos Especiais de Microsoft: Scot Bayless, Danan Davis, Beth Featherstone, Karin French, Natalie French, Michelle Jacob, Lisa Krost, Doug Martin, Rick Mehler, Stuart Moulder, Andrew Silverman, Jonathan Sposato, Todd Squire, Todd Stevens, Eric Straub, Aaron Ueland, Tim Znamenacek, Jule Zuccotti.

● (vermelho) (VMC Consulting Corporation)
● (amarelo) (Siemens Business Services Inc)
○ (Volt)
● (verde) (S&T Onsite)
● (azul) (Adia)



Suporte Técnico Opções

Technical Support Information

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829-0-4488#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

Condições: Os serviços de suporte da Microsoft estão condicionados aos preços, termos e condições vigentes, os quais podem ser modificados sem aviso prévio.



Comandos básicos

Essa seção fornece os comandos básicos do teclado (a maioria deles não tem botões na tela). Para visualizar a lista completa de comandos, consulte o documento "IC Commands.rtf" na pasta Goodies onde você instalou *Impossible Creatures*. As teclas de atalho podem ser reconfiguradas na tela Opções de Jogos, que pode ser acessada a partir do Menu do Jogo durante o mesmo.

Câmera (visualização)

Focar no lab .... tecla HOME
Zoom.. Roda de rolagem do mouse
Girar .... Arrastar + roda de rolagem do mouse
Alterar ângulo.. ALT+ arrastar o mouse
Redefinir ângulo e zoom .... BACKSPACE

Selecionar unidade, objeto, ou botão.................................Clicar botão esquerdo

Cancelar ordem ....Clicar botão direito

Selecionar todas as unidades do mesmo tipo Clique duplo sobre uma unidade

Com a(s) unidade(s) selecionada(s)

Mover .... Clicar botão direito sobre o novo local
Atacar... Clicar botão direito sobre a unidade ou estrutura inimiga
Movimento de ataque
(atacar tudo a caminho do destino)............................ Pressionar a tecla A, clicar botão esquerdo sobre o destino
Criar grupo... CTRL+ teclado 0-9

Reunir o grupo ....teclado 0-9

Enfileirar ordens (executá-las em série) ....SHIFT + lançar ordens múltiplas

Pular filme...ESC

Acessar Criador de Exércitos no jogo.................................F12

relic entertainment

Microsoft game studios